LESNUMERIQUES

Test : Ultra Street Fighter IV, le baroud d'honneur

Un cadeau pour les fans

Jeux vidéo > Capcom Ultra Street Fighter IV

Testé par LesNumériques : Testé le: 30 juillet 2014 14:00

Donnez votre avis **35** sont intéressés *Moi aussi !*

PRIX €

MARCHAND **FR**	STOCK	PRIX €	
LDLC	✔	**29.95**	▸
Amazon	-	**29.99**	▸

TAGS **Capcom**

Envoyer à un ami

Tweet

Résumé | Test complet | Caractéristiques | Face à face | Actualités | Avis utilisateurs | Forum | Aller au comparatif

Sous-notes

Réalisation

Contenu

Jouabilité

Publié le: 30 juillet 2014 14:00
Par Valentin Lormeau

***Ultra Street Fighter IV* est disponible sur PC, Xbox 360 et PS3. Toutes les versions sont identiques dans leur contenu et diffèrent légèrement dans leur réalisation. Nous avons testé le jeu sur Xbox 360. Les images qui illustrent ce test sont des captures d'écran éditeur.**

Ultra Street Fighter IV PS3

Ça m'intéresse

Donnez votre avis

€

MARCHAND **FR**	PRIX €
PriceMinister	**29.93**
LDLC	**29.95**
Amazon	**29.99**

Ultra Street Fighter IV Xbox 360

Voir le test

35 sont intéressés

Moi aussi !

Donnez votre avis

€

MARCHAND **FR**	PRIX €
LDLC	**29.95**
Amazon	**29.99**

Ultra Street Fighter IV PC

Ça m'intéresse

Donnez votre avis

€

MARCHAND **FR**	PRIX €
LDLC	**24.95**
Amazon	**29.99**

Cinq épisodes se seront succédé avant de clore l'aventure *Street Fighter IV*. Apparu lors de l'été 2008 dans les salles d'arcade japonaise, le jeu de combat de Capcom s'offre un dernier épisode avec *Ultra Street Fighter IV* sur PlayStation 3, Xbox 360 et PC. Mais 6 ans plus tard, est-ce que la sauce prend toujours ? Car si *Ultra Street Fighter IV* vient remettre une couche sur un gâteau déjà bien appétissant et sonne comme un ultime cadeau aux fans, la même recette peut finir par lasser...

Contenu : au-delà du recyclage : le tri sélectif

Déjà disponible en mise à jour pour 15 € sur Xbox 360 et PlayStation 3, le jeu s'apprête à sortir en boîte sur console et sur Steam en mise à jour PC le 8 août. Bon point pour Capcom, il est possible de l'acheter si l'on possède *Super Street Fighter IV Arcade Edition* ou même *Super Street Fighter IV*. C'est un bon geste de la part de l'éditeur pour permettre aux anciens joueurs de revenir dans le bain. La version complète sortira elle en août, avec l'ensemble des personnages et toutes les dernières nouveautés pour 30 € sur PC, PlayStation 3 et Xbox 360.

La principale nouveauté d'Ultra Street Fighter IV, ce sont les 5 nouveaux personnages qui portent le casting du jeu à 44 combattants. Relative déception, 4 d'entre eux sont repris de *Street Fighter X Tekken* (Rolento, Elena, Hugo, Poison) et la dernière (Decapre) reprend le modèle 3D de Cammy ainsi qu'une partie de ses coups. De même, les 6 "nouveaux" stages proviennent du précédent jeu de combat de l'éditeur et le tout fleure bon le recyclage facile comme sait si bien le faire la firme d'Osaka. On notera tout même quelques compositions musicales originales pour le coup.

Heureusement, malgré la reprise d'éléments d'un autre jeu, Capcom arrive une fois de plus d'un coup de baguette magique à rendre le tout relativement cohérent. S'il est difficile de parler d'équilibrage sur un jeu comme *Street Fighter*, surtout si peu de temps avant sa sortie, les nouveaux personnages semblent bien s'inclure dans le jeu et proposent chacun un style de jeu relativement agréable et varié. Poison garde l'adversaire à distance, Elena va plutôt au contraire foncer sur son adversaire, Rolento est le roi à moyenne distance et Hugo s'avère être la terreur du corps à corps. Reste Decapre, qui partage une certaine ressemblance avec Cammy, mais s'offre quelques particularités sympathiques lui permettant de varier les attaques avec un système de téléportation devant ou derrière l'adversaire.

De façon plus discrète, Capcom a également rajouté quelques fonctionnalités bienvenues dans sa nouvelle version. Il est enfin possible de faire une session d'entrainement à deux joueurs via Internet, pour les ermites qui auraient besoin d'un punching-ball pour travailler leur personnage et découvrir de nouvelles stratégies. De même, dans la veine actuelle, la fonctionnalité de *replay* a été améliorée. Ces derniers sont sauvegardés aussi bien en ligne qu'en local et il est possible de les mettre en ligne sur Youtube. On attend encore cependant les défis pour s'entraîner à réaliser des combos de plus en plus durs. Ces derniers devraient arriver avec la version boite et une éventuelle mise à jour gratuite pour ceux qui ont déjà la version DLC.

Jouabilité : la rigueur pour les pros, le fun pour les néophytes

Difficile de revenir sur la jouabilité de *Street Fighter IV*, qui est en grande partie responsable du succès commercial du dernier épisode de la série. 6 boutons, 3 pour les poings, 3 pour les pieds. Des notions un peu abstraites mais assez vites acquises de quart de cercle et autres 360 pour un *gameplay* riche et varié et une maniabilité qui a su s'affiner au fil des épisodes de *Street Fighter IV*.

On notera l'arrivée de deux nouvelles techniques dans le système de jeu. Tout d'abord, le relevé décalé, ou *delayed wake up,* permettra lorsqu'on tombe au sol de prendre un peu plus de temps à se remettre sur pieds que d'habitude. La raison est simple, il s'agit de brouiller un peu les pistes de son adversaire lorsqu'il cherche à profiter de votre mise au sol pour installer son jeu. Exemple, il souhaite vous asséner un bon gros coup de pied sauté des familles en se basant sur la vitesse à laquelle votre personnage se relève, sauf que vous décalez votre relevé, et hop, il se retrouve bras ballant au sol devant vous. Apparemment anodine, cette technique remet en cause le style de jeu de pas mal de personnages qui se basaient beaucoup sur l'attaque d'un adversaire au sol.

La Focus Attack rouge est l'autre gros ajout du jeu. Basée sur la Focus Attack classique, une technique qui permet d'absorber un coup et de relâcher un coup avec 3 niveaux de puissance et quelques gros combos à la clé, la Focus rouge permet, elle, d'encaisser une infinité de coups et de faire s'écrouler l'adversaire dès le 1er niveau de charge. Il faudra en revanche sacrifier deux pastilles de sa barre de Super. Il est bien évidemment possible de l'utiliser durant des combos pour les prolonger un peu, mais il en coûtera 3 barres. Si la gestion de la barre devient du coup encore plus stratégique, la Focus rouge souffre en revanche d'un déséquilibre flagrant, avantageant certains personnages tandis que d'autres ne peuvent pas en tirer parti correctement. Elle apparaît pour pas mal de monde comme la mécanique de trop.

Réalisation

Si la réalisation visuelle et sonore reste toujours aussi efficace, avec un aspect technique relativement léger mais cohérent, on trouve cependant sur cette dernière version quelques soucis de fluidité. Le plus flagrant vient du personnage Decapre dont l'Ultra à tendance à faire ralentir la console. Un souci pas

forcément impactant pour les néophytes, mais qui démontre tout de même que la firme d'Osaka a quelque peu bâclé le développement en laissant passer ce genre de chose.

De même, le jeu souffre actuellement de quantités de petites incohérences. Des combos passent d'un côté mais pas d'un autre ; pire encore, Poison est insensible aux coups bas quand elle se relève. De même, le rééquilibrage est une fois de plus sujet à débat, mais on ne va pas se voiler la face, lorsqu'on est face à un casting de 44 personnages jouables, on peut tout de même saluer le gros travail de Capcom avec un jeu de combat qui reste globalement bien plus équilibré que pas mal d'autres productions. Certes, on trouve quelques modifications de personnages à droite à gauche quelque peu contestables, mais l'arrivée d'un nouveau patch d'équilibrage pourrait une fois de plus changer la donne.

Points forts
5 personnages supplémentaires.
Un rééquilibrage de l'ensemble des combattants plutôt réussi.
Un prix correct (15 € la mise à jour, 30 € le jeu complet).

Points faibles
Avant tout destiné aux fans.
Quelques soucis de finition.
Le côté recyclage.

Conclusion

La formule ne date pas d'hier chez Capcom : on prend les mêmes et on recommence. Même si cet *Ultra Street Fighter IV* a plus des airs de *damage control* à tendance recyclage après un *Street Fighter X Tekken* en demi-teinte, la formule reste toujours bien ajustée pour les fans de la première heure. Les amateurs de combos à rallonge y trouveront forcément leur compte. En revanche, les néophytes et ceux qui ont raccroché les gants ne seront pas forcément très motivés pour remonter sur le ring. Reste également à gommer ces petits défauts de conception agaçants... en attendant un hypothétique *Street Fighter 5*.

LES NUMERIQUES ★★★☆☆ Donnez votre avis

Vos réactions sur le forum
Ultra Street Fighter IV, le baroud d'honneur

PRIX €

MARCHAND **FR**	STOCK	PRIX €	
LDLC	✔	**29.95**	▶
Amazon	-	**29.99**	▶

Contenu en rapport

ACTUALITÉS: 7 jours de tests : Sony Xperia M2, JBL Flip 2, Samsung 850 Pro 512 Go
29/07/14

ACTUALITÉS: Sony : renouvellement de nom de domaine oublié et jeu en ligne muselé
19/07/14

ACTUALITÉS: Une femme dans Assassin's Creed Unity
30/07/14

ACTUALITÉS: Le champion du monde d'Ultra Street Fighter IV est Français
15/07/14

ACTUALITÉS: HearthStone : enfin une date pour La Malédiction de Naxxramas
18/07/14

ACTUALITÉS: Le Virtualizer (réalité virtuelle) fait ses débuts sur Kickstarter
26/07/14

News (3)

Le champion du monde d'Ultra Street Fighter IV est Français

Valentin Lormeau - Jeux vidéo - 15/07/14 18:03

C'était le 14 juillet, aux alentours de 8h du matin heure française, que se clôturaient à Las Vegas l'Evo 2014 ou Evolution Championship Series, le plus gros rassemblement dédié aux tournois de...

Capcom révèle le 5ème personnage d'Ultra Street Fighter IV

Valentin Lormeau - Jeux vidéo - 17/03/14 16:23

C'était lors du Final Round 17 d'Atlanta aux États-Unis que Capcom a bouclé ses annonces concernant Ultra Street Fighter IV, en révélant le dernier des 5 nouveaux personnages dans la dernière version de son...

Voir plus

Chargement des commentaires

Afficher la navigation et les filtres

Qui sommes-nous? FAQ Nous contacter Connect-IT

Les Nums en photos

Newsletter Sélection de la semaine

Votre adresse email ok

La rédaction

TV, smartphones, casques, imprimantes, bracelets connectés, ordinateurs, vélos électriques, aspi-robot, tablettes... Les quelque 40 membres de la rédaction des *Numériques* testent en labo avec passion et rigueur plus d'une centaine de produits chaque mois.

Partenaires: Digital Versus Focus Numérique RDV Photo HardWare.fr Informatique Test ADSL

Conditions Générales d'Utilisation